

PREMIER



HITEC SOFTWARE LTD
P.O. BOX 299 · SHEFFIELD · S7 2EZ
FAX: 0742 580547



INSTRUCTIONS
ANLEITUNGEN
ISTRUZIONI
INSTRUCTIONS
INSTRUCCIONES





INDEX

ENGLISH

The Story	1
Amiga Instructions	2
CBM 64 Instructions	3

GERMAN

Die Geschichte	4
Amiga Leseanweisungen	5
CBM 64 Leseanweisungen	6

ITALIAN

La Storia	7
Amiga Istruzioni	8
CBM 64 Istruzioni	9

FRENCH

L'histoire	10
Amiga Instructions	11
CBM 64 Instructions	12

SPANISH

La historia	13
Amiga Instrucciones	14
CBM 64 Instrucciones	15

PROGRAMMING, GAME DESIGN & GRAPHICS BY PAL DEVELOPMENTS

INLAY DESIGN & PRINT BY MARKETING ADVERTISING DESIGN

© PROGRAM PAL DEVELOPMENTS 1992 Published under license by Hi-TEC Software Ltd.

All rights reserved. No part of this software or printed material may be reproduced in any way, or transmitted, in any form or by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording, or otherwise without prior permission in writing from Hi-TEC software Ltd, except by reviewers, who may quote brief passages to be printed in a magazine or newspaper.



The Time

Many years ago. The time of magic and bewitchment. The time of legends.

The Story

A Joining (Wedding) ceremony is about to take place in the village of Megrath. Ksi and his life-long friend and sweetheart Medb are about to be pronounced one by the village's High Druid when Medb is kidnapped by the demon cohorts of Slough Feg and taken to the far off 'Caves of Dreams', Slough Feg's lair.

Ksi swears that no matter what, he would find Medb and free her from the evil Feg. Upon hearing of this oath, Feg placed an enchantment upon Ksi, changing him into a creature, the like of which had never been seen by man nor beast. An alien with the spirit of a hero.

You now control the movements of Ksi on his quest to reach Medb and free her. The journey however, is not without its perils.

Feg has let loose his demons in an effort to stop you, and there are many traps along the route, including falling rocks, volcano fireballs and acid drops. However, you are not unarmed in your task. Before you left, the druid endowed you with the power of magic. This power does not name this.



AMIGA/ATARI ST

Long ago, in the time before memory, the warrior Druids had foreseen your peril and had placed 'Orbs of Destiny' in the caves for you to gather.



'Speed' orbs enable you to move faster than normal.



'Power' orbs increase the power of whatever weapon you are carrying.



'Energy' orbs send a surge of raw energy through your body, replenishing your vital forces, and causing a shock wave that will destroy any demons on the scene. As your energy runs out, your heart begins to beat faster. But even the heart of a hero cannot take the strain forever.

Other orbs contain weapons for you to discover and master.

The warrior Druids left you one more gift - a cloak of invisibility. This will shield you from the gaze of the demons for a few seconds as you start or restart each level.

Finally at various points and at the end of the level you will encounter the much stronger Guardian Demons. These must be shot a number of times and they need to be hit at a certain place. When a hit has been registered the demon will flash.

At the end of the game you will encounter the hideous shape of Slough Feg himself. You must destroy him before you can enter the Metamorph Chamber to regain your normal form. Only then will you be able to free Medb and return to your village.

OVERVIEW

At the start of the game you will be catapulted into first level of the "Caves of Dreams". All around you demons will be poised to attack unless you get there first.

LOADING INSTRUCTIONS (AMIGA/ATARI ST)

Reset computer - place disk in drive.

KEYS


Joystick only.


Press P to Pause, then P again to resume.

On the Amiga pressing 'M' during the opening sequence will switch between in-game music or sound effects.

CBM 64

As you travel on your journey, some of the demons you destroy leave behind 'Demonic Essence'. This must be collected to increase your magical powers. These powers are shown at the bottom of the screen and are:

Speed Up  When this icon is flashing and Fire is held down it causes you to move much faster than normal. After 3 speed ups you are moving as fast as possible and therefore this icon is blanked.

Faster Shots  This doubles the rate of fire.

Treble Bullets  This gives you a 'wall' of 3 bullets.

Treble Spread  As above but with on firing upwards at 45 degrees, downwards at 45 degrees and straight ahead.

Smart Bomb  This destroys all demons on screen.

Clock of Invisibility  This shields you from enemy loss for a period of time.

At various points in your journey you will come across The Sorcerer's Shop. At this you may buy different potions which either restore your energy to full, or an additional weapon.

These are bought by collecting crystals liberated by shooting the rock shells you will find along the way. The crystals give you 'Zon' and these are exchanged in the Shop.

Finally at various points and at the end of the level you will encounter the much stronger Guardian Demons. These must be shot a number of times and they need to be hit at a certain place. When a hit has been registered the demon will flash.

At the end of the game you will encounter Slough Feg himself. You must destroy him in order to free Medb. Only then will the enchantment upon you be broken and you will both be able to return to your village.

OVERVIEW

At the start of the game you will be transported into first level of the 'Caves of Dreams'. All around you demons will be poised to attack unless you get there first.

LOADING INSTRUCTIONS (CBM 64)

Tape Put tape in cassette recorder. Press SHIFT & RUN/STOP together.
Disk Insert with side 1 uppermost then type LOAD "*" 8,1 RETURN.
[In both cases] After initial load follow on-screen instructions.

KEYS

Joystick only.
Press P to pause, then FIRE to resume.



Die Zeit

Von vielen, vielen Jahren. Die Zeit von Magie und Hexerei. Die Zeit der Legenden,

Die Geschichte

Im Dorf Mogioth soll eine Hochzeitszeremonie stattfinden. Kai und seine lebenslange Freundin und Liebe Medb sollen vom Hohen Druiden des Dorfes als Eins erklärt werden, doch Medb wird von den dämonischen Kerkuren von Slough Feg gekidnappt und zu den weit entfernten 'Caves of Dreams (Traumhöhlen)' gebracht, Slough Fegs Zufluchtsstätte.

Kai schwor, daß er - egal was auch geschehen würde - Medb finden und sie aus den Fängen des bösen Feg befreien würde. Als Feg von diesem Schwur hörte, verhexte er Kai und verzauberte ihn in eine Kreatur, wie ein wacher Mensch noch Tier so gesehen hätte. Finen Anblick dinsthen mit dem Geist eines Helden.

Sie steuern nun die Bewegungen Kais auf seinem Heldenzug. Medb zu erreichen und sie zu befreien. Die Reine ist jedoch nicht ohne Gefahr.

Feg hat seine Dämonen langefressen, um Sie zu stoppen, und es gibt eine Menge Fallen unterwegs, wie fallende Felsen, vulkanische Innerhöhlen und Säuretröpfen. Doch Sie stehen ihrer Aufgabe nicht unbewaffnet entgegen. Bevor Sie losgehen, haben die Druiden Ihnen magische Kräfte verliehen. Diese Kräfte haben jedoch ihren Preis.



Verlängerte Zeit, in Zeiten, von denen wir nichts mehr wussten, hatten die Kriegerdruiden Ihre Lehren verhehrt und 'Kugeln des Schicksals' in die Höhlen gebracht, die Sie nun sammeln können.



'Geschwindigkeits' Kugeln ermöglichen es Ihnen, sich schneller als normal zu bewegen.



'Stärke' Kugeln erhöhen die Kraft jeglicher Waffe, die Sie gerade tragen.



'Energie' Kugeln senden eine Welle roter Energie durch Ihren Körper, erneuern Ihre Lebenskraft und verursachen eine Schockwelle, die alle Dämonen auf dem Schirm zerstört. Wenn Ihre Energie knappe wird, fängt Ihr Herz an, schneller zu schlagen. Doch selbst das Herz eines Helden kann dieser Belastung nicht ewig standhalten.

Andere Kugeln enthalten Waffen, die Sie entdecken und meistern müssen. Die Kriegerdruiden ließen Ihnen noch ein weiteres Geschenk zurück - einen Mantel, der Sie unsichtbar macht. Dies verblüht Sie ein paar Sekunden lang vor den Blicken der Dämonen, jedesmal wenn Sie eine Ebene starten oder neu starten.

Schließlich, an verschiedenen Punkten am Ende jeder Ebene, begegnen Sie den viel stärkeren Wächter-Dämonen. Auf sie muß mehrfach geschossen werden, und man muß sie an einer bestimmten Stelle treffen. Wenn ein Schuß getroffen hat, blinkt der Dämon auf.

Am Ende des Spiels treffen Sie auf die absonderliche Eigenart von Sleugh Fog selbst. Sie müssen ihn zerstören, bevor Sie die Verwendungskammer betreten können, um ihre normale Gestalt wiederzuerlangen. Denn erst sind Sie in der Lage, Medb zu befreien und in Ihr Dorf zurückzukehren.

ÜBERSICHT

Zu Beginn des Spiels werden Sie auf die erste Ebene von "Caves of Dreams" katapultiert. Um Sie herum ist es voll von Dämonen, die bereit sind, Sie anzugreifen ... Irgends Sie nicht schneller sind.

LADENANWEISUNGEN (AMIGA / ATARI ST)

Starten Sie den Computer neu - legen Sie die Diskette ins Laufwerk ein.

TASTEN

Nur Joystick.

Drücken Sie 'P' für Pause, dann nochmal 'P' zum Weiterspielen.

Auf dem AMIGA schaltet Drücken von 'M' während der Anfangssequenz zwischen Spielmusik oder Soundeffekten um.

Unterwegs auf Ihrer Reise lassen einige Dämonen, die Sie zerstören, 'Dämonische Essenz' zurück. Diese müssen Sie aufheben, um Ihre magischen Kräfte zu verstärken. Die Kiste werden unten am Bildschirm angezeigt und sind:

Schneller



Wenn dieses Ikon blinkt und Sie Feuer gedrückt halten, bewegen Sie sich viel schneller als normal. Nach 3 Beschleunigungen bewegen Sie sich so schnell wie möglich, daher verschwindet das Ikon.

Schnellere Schüsse



Dies verdoppelt Ihre Schußrate.

Dreieck-Kugeln



Dies gibt Ihnen eine 'Wend' von 3 Kugeln.

Dreieck-Äpfel



Wie oben, doch mit Feuer nach 45° nach oben, 45° nach unten und geradeaus nach vorn.

Poker-Bombe



Sie zerstört alle Dämonen auf dem Schirm.

Unsichtbarkeit-Mantel



Schützt Sie für eine Zeile von Energieverlust.

An verschiedenen Punkten Ihrer Reise hemmen Sie an einen Zauberladen. Hier können Sie Tränke heilen, die Ihre Lebenskraft voll wiederherstellen, oder eine zusätzliche Waffe.

Sie können nur kaufen, indem Sie Kristalle aufheben, die frei werden, wenn Sie auf Felskegeln schießen, die Sie entlang des Wege finden werden. Die Kristalle geben Ihnen 'Zen', und diese werden im Laden eingetauscht.

Schließlich, an verschiedenen Punkten am Ende jeder Ebene, begegnen Sie den viel stärkeren Wächter-Dämonen. Auf sie muß mehrfach geschossen werden, und man muß sie an einer bestimmten Stelle treffen. Wenn ein Schuß getroffen hat, blinkt der Dämon auf.

Am Ende des Spiels treffen Sie auf Sleugh Fog selbst. Sie müssen ihn zerstören, bevor Sie Medb befreien können. Erst dann wird der Zauberladen gebrochen und Sie können beide in Ihr Dorf zurückkehren.

ÜBERSICHT

Zu Beginn des Spiels werden Sie auf die erste Ebene von "Caves of Dreams" katapultiert. Um Sie herum ist es voll von Dämonen, die bereit sind, Sie anzugreifen ... Irgends Sie nicht schneller sind.

LADENANWEISUNGEN (CBM64)

Band

Legen Sie das Band in den Kassetteneckende. Drücken Sie gleichzeitig SHIFT + RUN/STOP.

Diskette

Legen Sie die Diskette mit Seite 1 nach oben ein, dann tippen Sie LOAD """,A,1 gefolgt von RETURN.

(Bei beiden)

Nach dem ersten Ladevergung folgen Sie bitte den Anweisungen am dem Bildschirm.

TASTEN

Nur Joystick. Drücken Sie 'P' für Pause, dann FEUER zum Weiterspielen.



La época

Tanti anni fa. All'epoca dello mago e degli inennesimi. Al tempo delle leggende.

La historia

Uno cetimienie di Unione (Matrimonio) ei ele per evolvere nol villaggio di Mogreh. Kei e la ene amica di Inge dele o fidanzata Medb etieno pmi essero nnti in matrimonio dal Snipremo Druido quando Medb vino rapito dalle coorti demoniche di Slonh Feg e trasportate nello lontano "Cavome dei Sogni". Il nevo di Slonh Feg.

Kei he gimeto che evrebbe trovato Medb e qualunque nente a l'evrebbe liberato dal melveglio Feg. Snntando questo giuramento, Feg he lenciato un Incantesime a Kei, trasformandolo in una creatura mai vista prima da nessuno al mondo. Un alieno con lo epilto di un eroe.

Ora in controlla i movimenti di Kei nelle sna ricerca per raggiungere e liberare Medb. Il viaggio, però, non è senza pericoli.

Feg ha mandato olte eboraglio i snoi demeni nelle alerze di formeti, e le lne strade e piene di trabocchetti, nempini rocco che precipitano, palle di lmeno de vulcani e gocce acide. Ricordati però che in non sei disarmato per affrontare il tuo compito. Prima di partire, il druido ti ha letto dono di poteri magici. Questi poteri non li hai per niente.



AMIGA/ATARI ST

Tanto tempo fa, al tempo prime delle memorie, i Druidi gnorriori avevano previsto i tuoi pericoli e sovero posto "Globi del Destino" nelle caverne peinhà in li paesi raccogliere.



I Globi della "Velocità" ti permettono di muoverti più velocemente di quanto faresti normalmente.



I Globi del "Potere" aumentano le potenze di qualunque arma in porti.



I Globi di "Energie" trasmettono un impulso di energia pura al tuo corpo, rifornendoti di forze vitali e nascondendo l'onda d'urto che distruggerà qualunque demone presente sullo schermo. Quando la tua energia comincia ad esaurirsi, il numero nominale è battuto più forte. Ma anche il numero di un oro ha i suoi limiti di resistenza.

Atti i Globi mantengono armi che sto e te scoprite e che dovrai imparare a maneggiare.

I Druidi gnorriori ti hanno lasciato un alintiero d'oro - un mantello che rende invisibile. Questo ti protegge dalle viste dei demoni per alcuni secondi quando inizi o ricominci ogni livello.

Infine, e vari punti nel gioco e alle fine del livello, incontrerai i Demoni Guardiani, molto più pesanti. A questi dovrai sfiorare ripetutamente o dovrai colpirla in un posto determinato. Quando un colpo viene registrato, il demone lompogge.

Alla fine del gioco, ti troverai di fronte l'orribile forma di Slonh Feg in persona. Lo dovrai distruggere prima di poter avere accesso alla Camera delle Molemorfose per rigodaggersi la tua fama normale. Solo allora ti sarà possibile liberare Medb e tornare al tuo villaggio.

IN BREVE

All'inizio del gioco vorrai cotepilato nel primo livello delle "Caverne dei Sogni". Tutto intorno a te i demoni saranno in agguato pronti ad aggredirti...a meno che tu non vi arrivi per primo.

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO (AMIGA/ATARI ST)

Risetta il computer - inserisci il dischetto nell'unità disc.


TASTI

Solo joystick.

Premi P per metterti in pausa, e di nuovo P per ricominciare.

Snli Amiga, se premi "M" durante le sequenze iniziali, potrai passare dalla musica di sottofondo del gioco agli effetti sonori.

Durante il tuo viaggio, alcuni dei demoni che distruggi lasciano dietro di sé una 'Essenza Demonica'. Queste dovrai essere raccolte per aumentare i tuoi poteri magici. Questi poteri vengono indicati in fondo allo schermo e sono:

Velocizzatore  Quando questa icona lampeggia a fienzi pramuto Fuoco, ti permette di muoverti ad una velocità molto superiore al normale. Dopo 3 velocizzatori, la tua velocità avrà raggiunto i suoi limiti massimi, per cui l'icona viene annullata.

Super Sparo  Questo raddoppia la capacità di sparare.

Tripli  Questo ti permette di avere un 'muro' di tre proiettili.

Proiettili  Come sopra, ma con capacità di sparare in eventi a 45 gradi, in giù e a 45 gradi e direttamente davanti e dietro.

Bombe  Queste distruggono tutti i demoni presenti sullo schermo.

Maniello  Questo ti protegge dalle perdite di energia per un periodo di tempo determinato.

A vari punti durante il tuo viaggio incontrerai il Negozio delle Stregonerie. Qui potrai acquistare diverse pozioni che stabiliscono in pieno la tua energia, oppure delle altre armi.

Per pagare questi acquisti, dovrai raccogliere cristalli che vengono liberati sparando granelle di rocce che troverai lungo il tuo cammino. I cristalli ti danno lo 'Zen' che viene poi usato come moneta di scambio nel Negozio.

Infine, a vari punti nel gioco o alla fine del livello, incontrerai i Demoni Guardiani, molto più potenti. A questi dovrai sparare ripetutamente e dovrai colpirli in un posto determinato. Quando un colpo viene registrato, il demone lampeggia.

Alle fine del gioco, ti troverai di fronte Slough Feg in persona. Lo devi distruggere prima di poter liberare Medb. Solo allora si spezzerà l'incantesimo e potrai tornare entrambi al tuo villaggio.

IN BREVE

All'inizio del gioco verrai catapultato nel primo livello delle 'Caverne dei Sogni'. Tutto intorno a te i demoni saranno in agguato pronti ad aggredirti... a meno che tu non vi arrivi per primo.

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO (CBM 64)

Nastro Inserisci il nastro nel registratore. Premi SHIFT & RUN/STOP contemporaneamente.

Disco Inserisci il dischetto con la parte 1 in un, poi digite LOAD "" 1,1 RETURN

(In entrambi i casi) Dopo il caricamento iniziale, segui le istruzioni che appaiono sullo schermo.

TASTI

Solo joystick. Premi P per metterti in pausa, poi F10 per riprendere il gioco.



L'époque

Il y a longtemps. Le temps de la magie et de l'enchantement. Le temps des légendes.

L'histoire

Une cérémonie d'union (un mariage) va être célébrée dans le village de Mogioth. Kei et son amie de toujours, se bien aimé, Medb vont être unis par le grand Druido du village quand Medb est enlevée par les cohortes démoniaques de Slough Feg et emportée jusqu'aux lointaines 'Cavernes des rêves', le royaume de Slough Feg.

Kei jura que, quoi qu'il arrivât, il trouverait Medb et le libérerait d'entre les mains du méchant Feg. Quand il entendit parler de ce serment, Feg jeta son sort sur Kei le maléfaisant en une créature dont ni homme ni bête n'aurait jamais pu de sembler. Un être-terrestre avec l'âme d'un héros.

Vous contrôlez les mouvements de Kei pendant sa quête pour rejoindre Medb et pour la libérer. Le voyage dépendant n'est pas sans risques.

Feg a libéré tous ses démons afin de vous entraver, et il y a beaucoup de pièges le long de la route, entre autres des rochers qui tombent, des bonas de feu volcaniques et des gouttes d'acide. Mais vous n'êtes pas sans armes pendant votre quête. Avant de partir, les druides vous ont doté du pouvoir de la magie. Ce pouvoir n'est pas gratuit.



Longtemps dans le passé, si loin dans le passé qu'on s'en souvient plus, les druides guerriers ont prévu les périls et ont mis des "Sphères de Destinée" dans les cavernes afin que vous puissiez les ramasser.



Les sphères de "Vitesse" vous permettent de bouger plus vite que d'habitude.



Les sphères de "Puissance" augmentent la puissance de l'arme que vous portez.



Les sphères "d'Énergie" leur permettront de trouver votre corps de l'énergie à l'état brut, ravite tout ainsi vos forces vitales et laissez surgir une onde de choc qui détruira tous les démons qui se trouvent à l'écart. À mesure que votre énergie s'épuise, votre cœur bat plus fort, mais même le cœur d'un héros ne peut pas supporter un effort infini.

D'autres sphères contiennent des armes que vous devez découvrir et maîtriser.

Les druides guerriers vous ont laissé un autre cadeau : un manteau d'invisibilité. Ceci vous cache de la vue des démons pendant quelques secondes pendant que vous commencez ou recommencez chaque niveau.

Eulin, à certains endroits où il le lui de chaque niveau vous rencontrerez les Démons Guides qui sont beaucoup plus forts. Il leur les toucher plusieurs fois et il leur qu'on les frappe à un certain endroit. Quand un démon est atteint, il clignote.

À la fin du jeu vous vous trouverez face à face avec le formidable de Slough Fog lui-même. Il leur que vous le détruisez avec que vous puissiez entrer dans la Chambre des Métamorphoses pour reprendre votre forme normale. C'est seulement ensuite que vous pouvez libérer Medb et rentrer dans votre village.

VUE D'ENSEMBLE

À l' début du jeu vous serez transporté rapidement jusqu'au premier niveau des "Cavernes des Rêves". Tout autour de vous se trouvent des démons prêts à attaquer... à moins que vous n'agissiez le premier.

COMMENT CHARGER (AMIGA/ATARI ST)

Redémarrez l'ordinateur - mettez le disquette dans le lecteur.

TOUCHES

Joystick seulement.

Appuyez sur P pour pousser le jeu puis P de nouveau pour redémarrer.

Sur Amiga si vous appuyez sur 'M' pendant la séquence de début vous entendrez une musique et bruitage pendant le jeu.

CBM 64

Quelques-uns des démons que vous détruisez pendant votre voyage laissent derrière eux une "Essence Démoniaque". Vous devez ramasser celle-ci afin d'augmenter vos pouvoirs magiques. Ces pouvoirs sont affichés en bas de l'écran et sont :

Accélération



Quand cette icône clignote et vous touchez le bouton le jeu s'accroît plus vite que d'habitude. Après trois coups d'accélération vous bougez aussi vite que possible et l'icône est donc effacée.

Feu rapide



Avec cette icône vous pouvez tirer deux fois plus vite.

Belles triples



Celle-ci vous donne un "mur" de trois belles.

Triple écarté



Comme ci-dessus mais une des belles part à un angle de 45 degrés vers le haut, une autre à 45 degrés vers le bas et une dernière horizontalement.

Bombe téléguinée



Celle-ci détruit tous les démons qui se trouvent à l'écran.

Le Manteau



Le manteau vous protège contre le port d'énergie pendant une certaine période.

À certains endroits pendant votre voyage vous trouverez les Magasins des Sorciers. Vous pouvez y acheter des poisons qui recherchent votre énergie à plein ou vous fournissent une arme supplémentaire.

Pour acheter celles-ci vous devez ramasser des cristaux que vous libérez en tirant des coques de roches qui se trouvent sur le route. Les cristaux vous donnent des "Zens" et vous échangez ceux-ci au magasin.

Eulin, à certains endroits et à la fin de chaque niveau vous rencontrerez les Démons Guides qui sont beaucoup plus forts. Il leur les toucher plusieurs fois et il leur qu'on les frappe à un certain endroit. Quand un démon est atteint, il clignote.

À la fin du jeu vous vous trouverez face à face avec Slough Fog lui-même. Il leur que vous le détruisez avant que vous puissiez libérer Medb. C'est seulement ensuite que l'enchantement sera rompu et vous pouvez rentrer dans votre village.

VUE D'ENSEMBLE

À l' début du jeu vous serez transporté rapidement jusqu'au premier niveau des "Cavernes des Rêves". Tout autour de vous se trouvent des démons prêts à attaquer... à moins que vous n'agissiez le premier.

COMMENT CHARGER (CBM 64)

Cassette Mettez la cassette dans le lecteur de cassettes. Appuyez sur MAJ et RUN/STOP en même temps.

Disquette Mettez le disque dans le lecteur avec face 1 en haut puis appuyez LOAD "", 1, RETOUR. (Dans les deux cas) Après avoir chargé suivez les instructions affichées.

TOUCHES

Joystick seulement. Appuyez sur P pour pousser le jeu, puis Feu pour redémarrer.



La época

Muchos años atrás. La época de la magia y nananamientos. La época de las leyendas.

La storia

Una boda (unión) está a punto de realizarse en la aldea de Mogreth. Kai y su novia y amiga de toda la vida Medb están a punto de ser unidas por el Sumo Sacerdote de la aldea cuando Medb es secuestrada por los insignificantes demonios de Slough Fog y llevada a las lapsoas "Cavernas de los Sueños", la guarida de Slough Fog.

Kai jure que no importe que, encontrará a Medb y la rescatará de las garras del perverso Fog. Al día de este juramento, Fog puso un encantamiento en Kai, transformándolo en una criatura horrible, la que jamás había sido visto por hombre o animal alguna. Una criatura horrible con el espíritu de un házaz.

Ahora tú controlas los movimientos de Kai en su búsqueda para alcanzar a Medb y liberarla. Sin embargo el viaje no está libre de peligros.

Fog ha dejado suelta a una demonio en un aserzo por dotozoto, y hay muchas trampas a lo largo del trayecto, incluyendo avalancha de rocas, balza de fuego de volcán y galas de ácido. No obstante tú no estás desarmado en la zona. Antes de partir los sacerdotes lo dotaron con el poder de la magia. Este poder no llega así como así.



AMIGA/ATARI ST

Hace mucho tiempo, en la época anterior a la memoria, los Sacerdotes guerreros habían previsto un peligro y habían puesto "Esteras de Destino" en las navetas para que los rescaten.



Las esteras de 'Velocidad' te permiten moverte mucha más rápido de lo normal.



Los esteros de 'Poder' aumentan al poder de cualquier arma que estés llevando.



Las esteras de 'Energía' envían una onda de energía por el cuerpo repitiendo tus fuerzas vitales y creando una onda expansiva que destruirá o cualquier demonio que haya en la pantalla. A medida que la energía se va agotando tu corazón empezará a latir más rápida. Pare incluso el corazón de un héroe no puede soportar la tensión por siempre.

Otras esteras contienen armas para que las descubras y domines.

Los Sacerdotes guerreros te dejaron un regalo más - una capa de invisibilidad. Esta te protegerá de lo visto de las dmanios por unos pocos segundos cuando ampienas a zamborrear nada nivel.

Finalmente en diversos puntos y al final del nivel encontrarás los demonios guardianes más fuertes. A estos se les debe disparar varias veces y es preciso que sean eliminados en un cierto lugar. Cuando un impacto ha sido registrado el demonio va a llorar.

Al final del juego encontrarás la figura espeluznante de Slough Fog en persona. Debes destruirlo antes de que puedas entrar a la Cámara de Metamorfosis para recuperar la apariencia normal. Solamente entonces podrás regresar a Medb y regresar a tu aldea.

VISION DE CONJUNTO

Al comenzar el juego serás lanzado como un catapultado hacia el primer nivel de 'La Caverna de los Sueños'. Por todas partes alrededor tuyo, demonios estarán listos para atacarte...a menos que tú llegues primero.

INSTRUCCIONES PARA CARGAR (AMIGA/ATARI ST)

Reiniciar ordenador - colocar el disco en la unidad de discos


TECLAS

Palanca de control solamente

Presionar P para hacer pausa, Ingo P otra vez para continuar.

En la Amiga pronunciando "M" durante la nananancia inicial cambiará entre la melodía incorporada en el juego o la claxa de sonido.

Durante tu viaje, algunos de los demonios que elimines dejan una 'Esencia Demoníaca'. Esta debe ser recolectada para aumentar tus poderes mágicos. Estos poderes son mostrados en la parte inferior de la pantalla y son:

Acelera  Cuando este símbolo gráfico está flashing y Dispara se manifiesta presionado provoca que te muevas mucho más rápido de lo normal. Después de la tercera recolectada te estás moviendo a la mayor velocidad posible y por lo tanto el símbolo gráfico se borra.

Tirar Rápidos  Esto dobla la velocidad de los disparos.

Bolas Triplas  Este te da una 'hojita' de 3 bolas.

Despliega Triple  Como el anterior pero con disparos hacia arriba en 45 grados, hacia abajo en 45 grados y en línea recta.

Bomba Asma  Esto destruye todos los demonios en la pantalla.

Capa de Invisibilidad  Este te protege de la pérdida de energía por un lapso de tiempo.

En varios puntos de tu viaje te encontrarás con la Tienda de los Brujos. En ésta podrás comprar diferentes pociones las que te devuelven ya sea tu energía completamente o un arma adicional.

Estos son comprados juntando cristales escaados dispersando a los reyes que encuentras a lo largo del camino. Los cristales te dan 'Zen' y estos pueden ser cambiados en la Tienda.

Finalmente en diversos puntos y al final del nivel encontrarás los más fuertes Demonios Guardianas. A estos es les debe disparar varias veces y es preciso que sean alcanzados en cierto lugar. Cuando un impacto ha sido registrado el demonio va a flash.

Al final del juego te encontrarás Slough Feg en persona. Debes destruirlo para poder rescatar a Moby. Solemnemente antes el encantamiento que hay sobre ti será roto y los dos podrán regresar a tu aldea.

VISION DE CONJUNTO

Al comenzar el juego serás lanzado como en catapulta hacia el primer nivel de 'La Caverna de los Sueños'. Por todas partes alrededor tuyo, demonios estarán listos para atacar...a menos que tú llegues primero.

INSTRUCCIONES PARA CARGAR (CBM 64)

Cinta Coloca la cinta en el cassette grabadora. Presiona SHIFT y RUN/STOP juntos.

Disco Insértalo en el disco 1 hacia arriba luego tipea LOAD "*",8,1 RETURN.
(En ambos casos) Después de la carga inicial sigue las instrucciones en la pantalla.

TECLAS

Palanca de control solamente.

Presionar P para hacer pausa, luego FIRE (disparo) para continuar.